MANUEL D'INSTRUCTION
INSTRUCTION MANUAL

The Cursed Knight © GGS Studio Creation, 2022.
Published by Broke Studio, ref. BS017.
Not licensed or sponsored by SEGA Corporation.

GGS STUDIO CREATION

BROKE STUDIO

THE CURSED KNIGHT

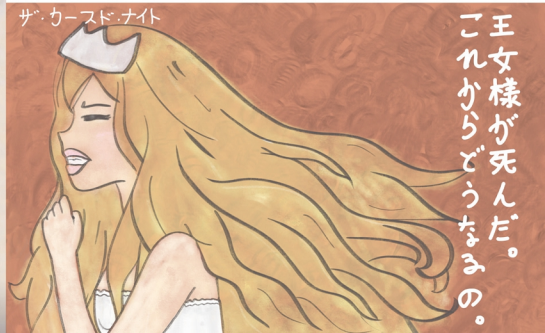
CONTENTS / SOMMAIRE

ENGLISH

Introduction..... 1
Stages..... 2
Controls..... 3
Game modes / HUD / Passwords..... 5
Credits.....12

FRANÇAIS

Introduction..... 7
Niveaux..... 8
Contrôles..... 9
Modes de jeu / HUD / Mots de passe.....11
Crédits.....12



Introduction

Year 3122. After the fall of our civilization, the Earth has become the principality of **Dallongeville**, ruled by the king **Alberich**.

Ancient technologies are now myths, AIs have become gods and ancient warriors have turned into legends.

With 5 million inhabitants, Dallongeville is the last bastion of humanity. Its handful of genetically modified soldiers are continually at war against invaders from all over the galaxy.

Play as **Kalder** the protector knight, a genetically modified and enhanced human who worships the AI **Skull**, now called **Skull** god.

Following a confrontation that has not ended well, he is going to try and bring his sweetheart, the princess of Dallongeville, back to life while risking his life on a journey at the boundaries of the galaxy.

The Cursed Knight is an action / platform / shoot'em up game, based on a « die and retry » style and made with love and passion to pay tribute to the games made in the 90s.

Stages

STAGE 1 – INTRODUCTION

BOSSES : Ash, Secret Weapon

Kalder's sweetheart, the princess of Dallongeville, is kidnapped and killed right before his eyes by the infamous Ash.

STAGE 2 - DALLONGEVILLE IS UNDER ATTACK

BOSS : Devil Shark

Kalder must find a sacred artefact before going after the Devil Shark which threatens to destroy the city.

STAGE 3 - THE GRACE OF THE CUBE GOD

BOSSES : Egyptian Tank, Cyber Ash

Kalder is teleported to the forbidden zone after having impressed the Cube god with his martial arts skills.

STAGE 4 – CLEANING

BOSSES : Ram Twins, Gemu, Devil Baby

The Cube god sends Kalder into the Space Worm, an alien zone, to clean it up.

STAGE 5 - THE WHITE CUBE PLANET

BOSSES : Rings of Death, Robot Snake

Kalder arrives at the end of his journey and enters the temple of the Cube god.

STAGE 6 – THE SKULL GOD

BOSS : Skull God

Kalder will now have to face his own deity, the Skull god.

Controls

The Cursed Knight offers multiple settings depending on your setup. Before starting a game, you'll have to select the settings that match your controller.

A quick tutorial will let you learn how to play before starting your adventure.

It is highly recommended to use a 6 button controller. The game will be harder to master with a 3 button controller.

SHOOT 'EM UP - common controls for all controllers

A: shoot left
B: shoot right
C: change weapon (short press)
charge special attack (long press)

PLATFORMER - common controls for all controllers

A: shoot / slash enemy when in close combat
B: jump, press again in air to double jump
C: change weapon (short press)
charge special attack (long press)

Down: crouch
Down+B: slide, Kalder will accelerate if you frantically press B while sliding

PLATFORMER - 3 button controller

Up: invert gravity, this will also invert up/down controls if you're upside down

PLATFORMER - 6 button controller

X: invert gravity, this will also invert up and down controls if you're upside down

PLATFORMER - 6 button controller + MODE button

Mode: invert gravity, this will also invert up and down controls if you're upside down

X / Y / Z: directly select one of the three weapons

MOTORCYCLE - common controls for all controllers

Left/Right: move the motorcycle. The cannon will move in the same direction as the motorcycle if no button is pressed or if the C button is pressed.

A: shoot, hold to lock the cannon position, only the motorcycle will move using the D-PAD
B: jump
C: shoot, motorcycle position is locked, only the cannon will move using the D-PAD

Game modes / HUD Passwords

GAME MODES

The Cursed Knight does not use a classic score system. Your score is the number of Lives you have lost and the time needed to finish the game. It's up to you to lose as few lives as possible and set the best time.

You can choose between 3 game modes depending on your skill:

NORMAL - You have infinite Lives. This mode allows you to train to try to get the best score possible.

OLD SCHOOL - You have 3 Lives and 2 Continues.

INSANE - You only have one Life. Ideal mode for speedrunners.

HUD

You'll find important information about Kalder in the HUD at the top of the screen. You'll also find the current boss energy bar on the right.

Kalder's health points | Special attack charge bar | Weapons | Boss' health points

PASSWORDS

You'll get a password at the end of each world. You can use it to resume your game there. Please note that using a password will start the game in normal mode and you will not be able to get the right ending of the game.

Introduction

Nous sommes en 3122. Après l'effondrement de notre civilisation, la Terre est devenue la principauté de Dallongeville, dirigée par le roi Alberich.

Les anciennes technologies sont désormais des mythes, les IA sont devenues des dieux et les anciens guerriers des légendes.

Forte de ses 5 millions d'habitants, Dallongeville est le dernier bastion de l'humanité. Sa poignée de soldats génétiquement modifiés est perpétuellement en guerre contre les envahisseurs venus des quatre coins de la galaxie.

Vous incarnez Kalder, le chevalier protecteur, un humain génétiquement modifié et amélioré qui vénère l'IA Skull, aujourd'hui appelée le dieu Skull.

À la suite d'un affrontement qui a mal tourné, il va tenter de ressusciter sa bien-aimée, la princesse de Dallongeville, en risquant sa vie dans un voyage aux confins de la galaxie.

The Cursed Knight est jeu d'action / plateforme / shoot'em up, basé sur le « die and retry » et fait avec amour et passion pour rendre hommage aux jeux des années 90.

Niveaux

NIVEAU 1 – INTRODUCTION

BOSSES : Ash, Secret Weapon

La bien-aimée de Kalder, la princesse de Dallongeville, va être kidnappée et tuée sous ses yeux par l'infâme Ash.

NIVEAU 2 - L'ATTAQUE DE DALLONGEVILLE

BOSS : Devil Shark

Kalder va devoir trouver un artefact sacré avant de partir à la poursuite du Devil Shark qui menace de détruire la ville.

NIVEAU 3 - LA GRÂCE DU DIEU CUBE

BOSSES : Egyptian Tank, Cyber Ash

Après avoir impressionné le dieu Cube avec ses exploits martiaux, Kalder est téléporté dans la zone interdite.

NIVEAU 4 – NETTOYAGE

BOSSES : Ram Twins, Gemu, Devil Baby

Kalder est envoyé par le dieu Cube dans le Space Worm, une zone alien, pour y faire le ménage.

NIVEAU 5 - LA PLANÈTE WHITE CUBE

BOSSES : Rings of Death, Robot Snake

Kalder arrive au bout de son voyage et pénètre dans le temple du dieu Cube.

NIVEAU 6 – LE DIEU SKULL

BOSS : Skull God

Kalder va maintenant devoir affronter sa propre divinité, le dieu Skull.

Contrôles

The Cursed Knight propose plusieurs configurations selon votre matériel. Avant de commencer votre partie, vous allez devoir choisir la configuration qui correspond à votre manette.

Un tutoriel vous permettra de vous familiariser avec les touches avant de partir à l'aventure.

Il est fortement conseillé d'utiliser une manette 6 boutons. Le jeu sera plus difficile à prendre en main avec une manette 3 boutons.

SHOOT 'EM UP - commandes communes à toutes les manettes

A: tirer à gauche
B: tirer à droite
C: changer d'arme (appui court)
charger la super attaque (appui long)

PLATEFORME - commandes communes à toutes les manettes

A: tirer / trancher l'ennemi au corps à corps
B: sauter, appuyer de nouveau en l'air pour faire un double saut
C: changer d'arme (appui court)
charger la super attaque (appui long)

Bas: s'accroupir
Bas+B: glissade, Kalder accélérera si vous appuyez frénétiquement sur B pendant la glissade

PLATEFORME - manette 3 boutons

Haut: inverse la gravité, les touches haut et bas seront également inversées quand vous êtes tête en bas

PLATEFORME - manette 6 boutons

X: inverse la gravité, les touches haut et bas seront également inversées quand vous êtes tête en bas

PLATEFORME - manette 6 boutons + bouton MODE

Mode: inverse la gravité, les touches haut et bas seront également inversées quand vous êtes tête en bas

X / Y / Z : permet de sélectionner une des trois armes directement

MOTO - commandes communes à toutes les manettes

Gauche/droite: déplacer la moto, le canon se déplace dans le même sens si le bouton C ou aucun bouton n'est appuyé.

A: tirer, maintenir A pour bloquer le canon, seule la moto se déplacera avec la croix directionnelle
B: sauter
C: tirer, maintenir pour bloquer la position de la moto, seul le canon se déplacera avec la croix directionnelle

Modes de jeu / HUD
Mots de passe

MODES DE JEU

The Cursed Knight n'utilise pas un système de score classique. Votre score est le nombre de vies que vous avez perdues et le temps que vous avez mis pour finir le jeu. A vous de perdre le moins de vies possible et de faire le meilleur chrono.

Vous avez le choix entre 3 modes de jeu selon votre niveau :

NORMAL - Vous avez des vies infinies. Ce mode vous permet de vous entraînez pour tenter d'obtenir le meilleur score possible.

OLD SCHOOL - Vous avez 3 vies et 2 continus.

INSANE - Vous n'avez qu'une vie. C'est le mode idéal pour faire un vrai speedrun.

HUD

En haut de l'écran se trouve le HUD où vous trouverez toutes les informations importantes concernant Kalder. C'est aussi à cet endroit tout à droite que vous aurez la jauge de vie du boss contre lequel vous vous battez.

Points de vie de Kalder | Jauge de super attaque | Armes | Point de vie du boss

MOTS DE PASSE

Un mot de passe vous sera donné à la fin de chaque monde. Vous pourrez alors reprendre votre partie à cet endroit. Notez que le fait d'utiliser un mot de passe démarrera la partie en mode normal et que vous ne pourrez pas avoir la bonne fin du jeu.

Crédits / Credits

Programmer
Arnaud Demarais

Graphics & Animations
Fawzi Zaidi

Music Composer
Christian Gaudin

Sound Designer
Guilhem Mercier

Special Thanks
Stéphane Dallongeville (SGDK)
Farid Cyberu (Gemu sprite)
Le boulanger (Final Boss 1 Music & Vocal digit)
Eversor99
Anark Grafik
Drascur
Sylvain Vlassenrood
Stéphane Nguyen
Pierre-Etienne Bleu
Sega Anthology
Mickzekick
Sandra Lardjane Lafontaine
Antoine Gohin

Level Designer
Christian Gaudin

Boss Patterns
Arnaud Demarais

Enemies Patterns
Arnaud Demarais
Christian Gaudin

Debug & Consulting
Bob Hombourger
Fawzi Zaidi

GGS Studio Creation
Arnaud Demarais
Fawzi Zaidi

Publisher
Broke Studio

The Cursed Knight © GGS Studio Creation, 2022.
Published by Broke Studio, ref. BS017.
Not licensed or sponsored by SEGA Corporation.